



你,能否改變戰局? 特勤機甲隊

Detachment of Limited-Line Service

目。

目錄		Jan Martini	2
故事	The second second		2
基本系統介紹		F	3-5
版面介紹	1		6-10
出場人物能力表	())		11-12
出場兵器能力表		Jan Jan Jan	13-14
出場武器能力表			14-15

故事——POWER DOLLS 的來源

西曆 2455 年

地球正面臨於人口過剩的危機,後來在300年前所進行的「世紀單位銀河系探查計畫」有漸的發現,就是發現了一個可以適合人類生活的星球——柯姆尼(才厶二),於是地球便開始了一場大規模的移民計畫。之後過了10年的光景,由初期移民所組成的柯姆尼政府,由於因利害及感情的關係,與以前的地球政府發生了衝突,於是「第一次柯姆尼獨立戰爭」亦因此而起。在這次戰事中,物資較為不足的柯姆尼軍,利用了以往所開發惑星用的「POWER LOADER」,改裝作軍事用途,之後,一個只是由裝甲機動步兵所組成的機動特務中隊——「DOLLS」亦因此而誕生。

西曆 2540 年

可即時應付破壞工作、救出重要人物等,並且只由女性組成的DoLLS,由於她們的原動力,柯姆尼政府奇蹟地在這場戰事中勝出。

可是各移民心中的意識有很大的分別,於是原本只是在小都市古拿丁所發生的小規模移民爭鬥,便很快漫延至柯姆尼全星。其中一些前地球政府的軍人及移民,再加上一部份產業界的人,一起組成了一個反政府勢力茲亞斯(ジアス)。如是這在古拿丁爭鬥的一個月後,柯姆尼軍與茲亞斯軍便正式進入對峙狀態,於是在獨立戰爭後解散的 DoLLS 成員便再次集合。

再次披上鋼鐵戰衣的她們,能否再次戰勝敵人的反政府勢力,這就由你去決定了!



標題畫面至作戰開始

方向掣:各項目及角色的選擇

○ 掣:各項目的決定、角色的編成・解除

×掣:各項目的取消、編成終了

△掣:編成畫面中查看選擇人物的個人情報

□掣:編成畫面中查看選擇人物的武裝選擇

Detachment of Limited Line Service

作戰中

方向掣:指令選擇、地圖上指標移動

○ 掣:開啟地圖上各部隊的行動視窗

×掣:各項目的取消、改變指令視窗位置(移到副視窗)

△掣:顯示細地圖

□+方向掣:令畫面可作高速拉版

START掣:本TURN終了

L1、R1掣:立刻移向下一個部隊的所在地點

OPTION中

方向掣:各項目選擇、武器畫面回轉

○ 掣:各項目的決定、武器畫面擴大

×掣:各項目的取消、離開OPTION 畫面

△+方向掣:移至武器畫面

□掣:武器畫面縮小

L1、R1掣:改變武器説明書面的情報

特到機甲欧

Power/Dolls 2

把握作戰內容一作戰立案及決定作戰方針一編成出擊隊員所屬部隊一編成出擊隊員所需裝備 出擊並進行作戰一任務完成 (也有失敗的可能)

無論任何一場戰事,都不是沒有目的 去戰鬥,所以把握作戰內容、敵人的兵 力、自軍的兵力及任務的最終目的,都是 玩戰略遊戲的首要條件



作戰內容畫面看法

- 1. 作戰名稱
- 2. 作戰地圖
- 3. 戰鬥版面
- 4. 情報表示視窗
- 5. MENU AREA:內會再細分六項,分 別是一一A.SYSTEM (システム): SAVE及LOAD用、B.作戰確認:再次查 看有作戰內容、C.味方兵力:自軍有否支 援及其有關內容、D.狀況:任務的有關情 報、E.目的:作戰的具體目的、F.敵兵 力:查問有關敵人的兵力、大約位置及其
- 6. 作戰立案 (請參考作戰立案畫面)
- 7. 編成 (請參考編成書面)

作戰立案及決定作戰方針。 豆知識

基本上作戰的內容及行動早已由電腦 决定好,可是如果玩者認為電腦所決定的 戰術有不滿的話,也可以再重新設計,可

是設計後有 好處就要 在正式出戰 時才會知 道。另外有 一點要特別 留意,就是



電腦所提出的方案有時並不是好事的

作戰立案及方針書面看法

- 1. 該行動組的代號名
- 2. 該行動組的名稱
- 3. 該行動組的主要任務:任務有不同的設 定,例如:通常降下、上空支援,對地攻 墼 等。
- 4. 該行動組的任務説明
- 5. 設定項目:會根據各個版面及部隊而改 變,例:侵入路線、待機地點、降下地 點……等,另外亦可改變其方位及待機位
- 6. 作戰時間:可跟據各作戰技巧而改變部 隊出場時間,可是留意一點,某些任務是 不可以改變部隊的出場時間
- 7. 付帶事項:某些部隊出場時是會有付帶 條件的,例如一定要使用強襲機或攜帶某 種道具,如不遵守的話便不能出戰。
- 8. 作戰方案決定

某些版 面中,部隊 是一定要由 運輸機將他

們運到戰場 中, 而部隊 是會有三種



降下侵入事項

方法降落到戰場上。

. 通常降下(使用機種: 4017強襲機、C55

這方法基本上是可以準確地將部隊送至正確 的位置,可是有一個缺點,就是飛機要以低 空飛行,被敵人的攻擊擊中的機會亦會相應 提高,所以若使用此方法的話,便建議用持 有高守備力的機師及可作隱形飛行的ACI7 強襲機(只可搭載兩架POWER LOADER)。

2. 高高度降下 (使用機種: C559 運輸機)

與剛才所述的有少許不同,由於是從高空 降下,被敵人攻擊的機會亦相對減少,可 是降落時的準確度便會大大減低,另外他 們是從10000米放下的,所以部隊的移動 裝置受損傷的機會率亦會有少許提高。

3.CARGO BIRD 2

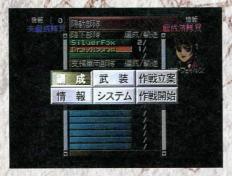
這是從潛艇射出類似彈道飛彈的物體, 口氣將所有POWER LOADER 射至戰區 中,由於導彈的巡航速度高,基本上敵人 的雷達是探測不到。另外其降落準確度亦 異常地高,可以一口氣立刻到敵人的所在 地,可是一降落後便會立刻進行一場大規 模的戰鬥,要有這樣的心理準備。

編成出擊隊員所屬部隊及所需裝備

沒有武器又怎叫作戰爭呢,這話當然是要提示每一場戰事也要有要適當的武器出去,玩者可以跟據敵人的數目、任務目的及駕駛員的能力去選擇所駕駛的機種及所用的武器。

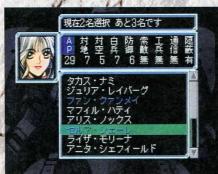
編成畫面看法及其指令解釋

- 編成:將人物編入執行任務的隊中,另外在表中按緊→或←掣可查看各人的機體及裝備。
- 2. 武裝:為人物設定其使用機體及武器, 另外武裝中亦會有一齊武裝及個人武裝兩 項,最好是選用個人武裝。
- 3. 作戰立案
- 4. 情報:可查看現在已設定的戰力,如:使用機 體,武器分體、後備用品一覽及個人情報。
- 5. SYS EM: 當然是SAVE及LOAD用
- 6. 作戰開始;正式出場應戰



豆知識——○與×是乜?

個人能力中有各項的能力值,又有數字,又有符號,那究竟代表乜?其實在「對空、對地、白兵、防御」下面的體字是代表其能力修正值,即是話機體本身已有的能力值再加上人物本身的修修工值後,機體的能力值便會增加。另與X,其實是表示了該人物是擁有以下。本與日本大明吧,不如舉個例子:本與日本大明。如果該人物本身已有家敵,是與用的話,應AP消費值便會由8變為4(8AP—4AP)。



武裝畫面看法

- 1. 人物名及其樣貌
- 2. 武器裝備指令
- 3. 機體樣貌
- 4. 肩裝備
- 5. 後備用品放置處
- 6. 手持裝備
- 7. 翼下装備
- 8. 機體下裝備
- 9. 砲筒裝備







出擊並進行作戰

當一切準備好後,便正式上前線出戰,可是在戰前上並不是「盲衝衝」的便可打勝仗,也需要了解一下戰場上的狀況來好好作出對應,現在就先介紹一下其畫面看法。

戰術畫面看法

- 1.人物樣貌及名稱
- 各項地形數值: X→X座標、Y→Y座標、H→地形高低差、T→地形防禦率
- 3 現在時間及已過去時間
- 4. 主畫面
- 5. 指令表
- 6. 現乘機種
- 7. 現裝備及其狀態
- 8. 操作指令



指令解釋

地圖(マップ):當然是查看地圖,而地圖又分為至種,分別是全體地圖、AREA地圖及高低差地圖,全體地圖可以移動其緣框去查看其他的地方;AREA地圖可以查看各支援部隊的狀況並作出指揮;高低差地圖可查看本版的地形,用方向掣及○□可將地圖放大縮細。

指令:查看本版的作戰目的及其概要 部隊:查看現時版面上所有部隊的狀態, 按②掣可立刻跳至該部隊的位置。

武裝:查看所有部隊的機體、武器等各項資料。 一齊:可令全體部隊立刻做同一的工作,

選擇計有索敵及隱藏兩項。 撤退:作戰中止,如果已達成了作戰條件

的話便會立刻進入下一版。 SYSTEM (システム):説了太多次了。

最後説一次, 是SAVE及 LOAD用。 終了:跳過這 一 回 合 TURN)





移動系指令

高速移動:放棄索敵功能,用最多步數來移動。 通常移動:以一定的速度來移動,並附有索敵功能 警戎移動:主要以索敵為優先,移動步數少。



豆知識——好多英文代號,點解?

有乜點解?看下面的表咪知道囉!

Property of the Control of the Contr		
代號	名稱	用語解説
AG	對地火器補正	攻擊地面上敵人時會影響其命中率
AA	對空火器補正	攻擊空中上敵人時會影響其命中率
CC	白兵戰補正	徒手攻擊敵人時對對手造成的損傷有影響
DF	防禦補正	被敵人攻擊時其回避速度有多快
		(徒手攻擊例外)
AP	ACTION POINT(行動力)	戰鬥及移動時會自動用去,在下一個
		TURN會自動回復。
SCOUT SCO)	索敵能力	使用索敵能力時所用AP減半
COVER (OV)	隱蔽能力	使用隱蔽能力時所用AP減半
COMMUNICATION (COM)	通信能力	使用支援要請時所用AP減半
ENG	工兵能力	使用搬運、爆彈裝設等工作時所用AP減半

攻擊系指令

通常射擊:對地上的敵人作出攻擊 精密射擊:同樣是對地上的敵人作出攻擊,可是其準確度是會相應提高。

對空射擊:唯一可向空中敵人攻擊的指令支援要請:可以「CALL友」出來對付敵人,可是每次攻擊後要用ITURN回復後才可再次攻擊(支援車輛例外,但回避移少動中再次要求攻擊的部,可能會被敵人攻擊),每次用支援要請便要用12AP(附通信能力者用6AP),另外有一事要特別留意的,就是這指令不是每一版也適用的。機體狀況:查看現時機體的狀況,如受損度等.....。

索敵:比起移動時作更加精密的索敵,當 然其索敵範圍會更大,特別是會索敵的機 體及持有SENSOR的人。

隱蔽:令機體不容易被敵人發現,當然就算是敵人也不容易攻擊到,只要不作出移動,這個狀態便會持續不斷。另外在這狀態下仍可向敵人作出攻擊、支援要請和索敵等多項功能,每次需用6AP,如有隱蔽能力者需用AP減一半。

裝備設定:可用的功能就多,包括:彈倉

交換 (4AP) 、彈倉改變 (2AP) 、武器除裝 基本上每一個 (1AP) 、爆彈設置 (20AP / 10AP) … 面的流程來進

等,不過有一點是要注意的,就是當彈藥(I) 用盡的武器棄掉(武器除裝)後,機體的 AP值是會增加的。

AFIELD BY HAND IE

搬送:可將在戰場上不能移動的機體搬離 戰場,被搬離的機體可之後再次回到戰場 中,每一次搬運需用8AP,附工兵能力者 AP減一半。

故事指令:在不同的任務中會出現不同的 指令,沒有固定的法則。



作戰時1 TURN 的流程

基本上每一個TURN的5分鐘內,均以下 面的流程來進行。

友軍空降一友軍而擊支援一友軍航空支援 一友軍陸戰一敵軍砲擊支援一敵軍航空支援一敵軍陸戰

港果該版沒有自走砲及飛機的話,砲擊支 是及航空支援的部份便會取消。這5分鐘 內可能是十分平靜,又或者是激戰連場, 當然在某些作戰中過了一定時間後,另一 隊人馬便會出場,所以在作戰定案中,出 擊時間也是重要的一環。



豆知識――隨機應變,臨機射擊。

當自軍索敵後(當然是索敵範圍大時),有時會有敵人「矇閉閉」的走入自軍的索敵範圍內,這時自軍可以作出以下三種行動。

- 1. 不理會敵人
- 2. 暫看他的行動
- 3. 作出攻擊

當選攻擊他時,就是可以作臨機射擊,可是只是某部份武器可作臨機射擊之用,而且每個偵察得到的人只可攻擊一次。另外有一點要特別留意的,就是敵人也會有同樣的招式,如果玩者也是「護閉閉」的走入敵軍的索敵範圍內,也會同樣被敵人攻擊。



版面介紹

游戲開始前,第一件事當然是選出初期的五位成員,選他們的最大要點是:有索敵能力者優

先,其次是對地攻擊補正,第三則是防禦。

MISSION 1 — NIGHT CRUISE

作戰方案

00:05 (GRAY HOUND) : 將停於港內的巡視艇破壞(必需用TX48高性能炸藥),引開 敵人的守備隊,之後再次由海旁隧道逃出戰區。

00:40 (SILVER FOX) : 敵人被引開後,便趁機到目標建築物取得資料,之後再次由海 旁隧道逃出戰區。

可出擊機數



本版最好每一隊各要置一隻X4R,T 且GRAY HOUND的一隊更要攜帶TX48 高性能炸藥,人物分配方面、GRAY HOUND的一方最好使用X4R,乘員最好 附有索敵技能,武器方面,TX48已是必 要品,兩手可不必攜武器,但以防萬一, 可於左肩配置120mm滑鐘砲(徹甲彈),且 擺放後備徹甲彈×1及榴散彈×2。



簽生大戰的機會頗高,所以一架X4R及X4 已是必要的、武器方面、手提武器仍可以 不装備、但兩肩裝備便一定要多,而且威 力也要一定水準、這樣的武器只有120mm 滑鐘砲所屬,最好是一枝徹甲彈和一枝榴 散彈(X4),後者(X4R)則可裝備一枝徹 甲彈,後備彈藥方面當然是要充足,點好 装備後,便可隨時出戰。

出現敵人數目

(本版敵人無增援)

敵人類別 初期機數 X4裝甲步兵 2 2 X4R裝甲索敵步兵 X4C裝甲強襲步兵 2 TS3裝甲步兵 6 TS3C裝甲強襲步兵 4 M58V主力戰車 2 M43W中型戰車 2 M3AA對空自走砲 4 M21C步兵戰鬥車

















簡略作戰要點

1. (GRAY HOUND) 出場後最好多用高速 移動向停於港內的巡視艇進發

2. 到轉角位時應貼著左方的欄向下移動,以 免被敵人發現。

3. 在中途,另一隊SILVER FOX(以下簡稱 回收部隊)便會出場,並最好用高速移動向 (5) 進發。

4.向右轉後,最好在高速移動後用用「索 敵」及「隱蔽」,以觀察一下敵人的動態 (留意自己的AP)

5.在此集合後,便利用建築物的角位向(7)

6.在此點 (天橋上「X:60 Y:61 |) 作一次索 敵,若發現敵人(步兵戰鬥車)的話,便進 行攻擊將其消滅掉。

7. 一口氣衝至 (8 「X:36 Y:8-6」) 進行索敵

8. 立刻將敵方步兵戰鬥車殲滅

1.將敵人殲滅後,便經由建築物後方向 (12) 進發。

0.下方的X4R走至巡視艇旁(如AP足夠的

話這部份可跳過)

11.走至巡視艇上並安裝TX48高性能炸藥 (裝置炸藥要用20AP,有工兵能力者用 10AP) ,設定爆發時間於5-15分鐘之間,裝 妥後便要立刻離開(回到位置6或「X:56-50 Y:64」),以免爆風傷到自機。

12.在此處索敵一次查看有否敵人(當然最好 附加「隱蔽」),待下方裝設的炸藥爆炸及 付近的敵人開始向下方移動後,便移至 (14) 並再次索敵。

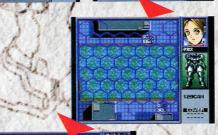
13.下方的X4R當發覺開始有敵人接近時,便 立刻動身用高速移動向左方逃走。

14. 移向 (15) , 另再次進行索敵。

15.得知下方沒有敵人後,便向(16)進發。 16.利用角位索敵一次「X:54 Y:16」,之後 移動至 (17) 再度索敵一回。

17.如索到位置 (19) 附近有敵人的話,便從 此點進行攻擊。

18.消滅敵人後,可衝至此點作一次強行索 敵,之後便再次回到(17)。





19.得知無敵人後,可派另一機衝至(19)並 取得目標的資料 (屋內搜索需用20AP)。 20.任務完成,可按「撤退」指令跳至下一 版。

MISSION 2 — R NIGHT CRUISE

新增戰力——

人物:エイミー・パーシング、ミリセント・エヴァンス

武器:X4+裝甲步兵、M62 GRENADE、DRu30MLC、Mk21爆彈、G62F手

榴彈、G62S煙幕彈

作戰方案——

14:05 (GRAY HOUND): 作先頭部隊,將部份敵人兵力殲滅後,到 (12) 取得疫苗的資料卡後,再次由海旁隧道逃出戰區。

14:40 (SILVER FOX): 待GRAY HOUND離開戰區 (4、5)後,便出來對付敵人的追蹤兵力,之後再次由海旁隧道逃出戰區。

可出擊機數——5



出現敵人數目

(本版敵人無增援)

敵人類別 初期機數 X4装甲步兵 2 X4R裝甲索敵步兵 2 X4C裝甲強襲步兵 2 TS3裝甲步兵 6 TS3C裝甲強襲步兵 4 M58V主力戰車 2 M43W中型戰車 6 M3AA對空自走砲 M21C步兵戰鬥車 M2SC裝甲值查車 HC11攻擊直升機

簡略作戰要點

1. 開始後,派一架有對空導彈的X4R到 (1),另最好有附對空裝備者同行,餘 下的則可向(4)推進。

2.抵達碼頭邊(1即「X:18-21 Y:39-40」) 後便站好,並使用「索敵」(非X4R可不用)和「隱蔽」,不出3個TURN後,敵直升 機便會自動進入「臨機射擊」範圍內,這時 當然是用導彈、加輪砲和ASSAULT RIFLE攻擊。不出3-5個TURN內,便可 將敵直升機擊墜。

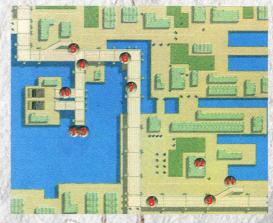
3.將敵直升機擊墜後,便立刻用高速移動 到(4)與剛才的同伴匯合。

4.由 (1) 直接來到此地的一批人馬最好先 利用X4R去索敵一次,「應該」會在直升機 被擊落前看到敵人,之後便在此地向敵人 (M2SC裝甲偵查車×3) 進行攻擊。

5.將3敵人消滅後,便用X4R到此進行一次索敵,這時敵人第一批主力部隊便會全部看到,自軍可以動用全副火力去對付他

今版其實最重要的就是先頭部隊。所以最好將大部份兵力置於先頭部隊(GRAY HOUND)中、就算是4架也沒所謂。

今版出場的敵人眾多。所以武器方面絕不可缺少,從敵人表中看到,本版首次會有敵人的攻擊直升機出現,所以GRAYHOUND隊中最好有隊員是持有對空的武器,而本人則建議在兩台X4R中,有人台是持有DRa30MLC導彈發射台(當然是對空的才可),另外一至兩台是持有加輪砲或ASSAULT RIFLE(兩者的要手提的)至於餘下的,手提裝備可機攻擊範圍達6



格的M62 GRENADE (記住是手榴彈不是煙幕彈)。兩肩裝備則是105mm及120mm滑鐘砲(一支徹甲彈一支榴散彈),後備彈藥也要充裕(指105mm及120mm滑鐘砲)。

至於另一隊SILVER FOX 由於只是作 有限度的支援;所以裝備來說可用較為輕型且攻擊力有一點水準,而88mm速射砲就有這個好處,另外,由於這隊人被擊破的機會是較高的,所以裝備方面可不用帶大多。(除非各下將此部隊出場的時間調整「可參巧作戰立案一段」則另計,裝備方面可參巧回上文)















們(先對付車輛之後再對付裝甲步兵),在 此處由於有部份敵人是會走至一團,所以 M62 GRENADE便會大派用場;另外各 下也可選擇不攻擊他們,如不攻擊他們的 話,便向右方走,並且要倚著下方的欄邊 來走,至於會否被敵主力部隊「索到」和攻 擊則不知了,因為本人是將他們全數消滅 的。

6.如果是將剛才的敵人全數消滅的話,來到此處該會再遇到另一批敵人,但不用怕,很容易便可將他們殲滅的 (M2SC裝甲值查車×2、M21C步兵戰鬥車×1)。

7. 與上一版一樣,來到此段直路該倚著左 方欄向下走。另外若在剛才沒有消滅敵人 的其中一隊主力部隊,「應該會」在此段直 路中遇到(6)所提到的敵人。

8.轉角後,也應盡量倚著下方的欄來移動,避免被上方的敵人「索到」。

9.可將部X4R置於分叉路口位「X:56 Y:

64」,並用「索敵」將目標(12)附近的 敵人索出來(別忘了要再用「隱蔽」), 當然最接近隊伍的敵人(X4裝甲步兵)便 要立刻叫其他隊員去盡快殲滅掉。

10.在第一批自軍到 (6-8) 的時後,可說是支援部隊的SILVER FOX、便是出場的時間,他/他們會在 (4或5) 處遇到敵人的另一批主力部隊 (即追蹤部隊),當然便是開戰,但敵人為數過多,最多只是打倒一至兩隻敵人。 (如早已調動了出場時間者,此段可不用理會)

11.X4R仍留在原處,其餘的隊員則沿斜路走下去攻擊位於目標付近的另一個敵X4及X4R。(敵X4R該不會被橋上的X4R索出來)

12.衝至(12)處並將疫苗的資料卡取到手 (屋內搜索:20AP),任務完成,按「撤 退」跳至下一版。

MISSION 3 — WIRE CUTTER

新增戰力

人物:アヤセ・ミノル、エリオラ・イグナチェフ、セシル・フェリクス、マリー・エシコル、リサ・キム、メ リサ・ラザフォード、另加遊戲開始時所選出的餘下二角色

武器:X4+C裝甲強襲步兵、DSG12MG、DRu20ATM、ARCL60mm ROCKET、DD2手榴彈、DS2煙幕彈

原作戰方案

09:05 (GRAY HOUND):由西南面跳傘,掩護後援來破壞橋的部隊,完成任務後放棄機體自爆,並利用救援機逃離戰區。

09:10 (SILVER FOX):由西南面跳傘,在橋面設置炸藥(必需帶TX48高性能炸藥3個),完成任務後放棄機體 自爆,並利用救援機逃離戰區。

09:20(METRO STRIKE):在領空9-7上空待機(一定要6231戰鬥攻擊機),並且隨時作對地攻擊支援,滯空時間為40分鐘。 09:30(HORNET STING):在領空8-8上空作對空支援,滯空時間為40分鐘。

09:30 (BLUE WOLF) :在目標點ECHO作高高度跳傘 (一定要用C559運輸機) ,令地上部隊能設置炸藥於橋面 (必需報:X48高性能炸藥3個),完成任務後放棄機體自爆,並利用救援機逃離戰區。 0935 *AGLE CLAW):在領空8-8上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且隨時作對地攻擊支援。滯空時間為40分

09:45 (SNOW STORM) : 在領空9-7上空作對空支援,滯空時間為40分鐘。

09:55 (ANGEL WING) :在目標點GOLF強行隆落 (一定要用VLC2垂直升降飛機) ,並救出完成任務的隊員逃

09:55(ARROW HEAD):在領空8-6上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且競時作對地攻擊支援,滯空時間

10:05 (THUNDER CLAP);在領空8-6上空作對空支援,滯空時間為40分鐘。

新作戰方案

只是看到上面的作戰方案便已非常頭痛,不如改改佢仲好啦

(HORNET STING . SNOW STORM . ANGEL WING . THUNDER CLAP . METRO STRIKE . LAC CLAW、BLUE WOLF及ARROW HEAD作戰方案不變。)

09:05 (GRAY HOUND) :由西南/正南面跳傘 (用C559運輸機) , 在橋面設置炸藥 (帶TX48高性能炸藥3個 09:05 (SILVER FOX) : 由西南/ 正南面跳傘 (用AC17強襲機) ,援助攻擊。













	A SECURITION OF THE RESIDENCE OF THE PARTY O		
	敵人類別	初期機數	敵人增援機數
	X4裝甲步兵	8	×
	X4R裝甲索敵步兵	8	×
	X4C裝甲強襲步兵	4	×
	TS3裝甲步兵	8	×
	TS3C裝甲強襲步兵	8	×
	M58V主力戰車	2	×
	M43W中型戰車	4	×
	M3AA對空自走砲	20	×
	HC11攻擊直升機	1	×
	FK17C戰鬥攻擊機	×	4
ć	AK9+戰鬥攻擊機	×	3

簡略作戰要點

.兩隊跳傘部隊同時在此點跳傘,降落後 更立刻用X4R索敵,並且將看見的敵人 (M58V、M3AA×3、X4R) 立刻殲滅 掉,免留後患。

2.其中一X4R走進樹林中,並用「索敵」及 「隱蔽」探查附近的敵人。

3.可走前少許,在斜坡上去探查橋頭附近 的敵人。

4. 將隊伍分成三組,並分別走至橋附近的 樹林中,當然要附加「索敵」及「隱蔽」,另 外附加特別技,立刻用「支援要請(12AP / 6AP) 」設定炸彈落於橋的正中心。

5.部份敵人會被引了過來進行戰事,在下一 次自軍可攻擊前,支援機已掉了炸彈下來, 令敵人傷了一段,此時可以乘機將橋上及對 岸的敵人「掃清」,接下來便是衝上橋上, 並在橋的上、中、下段(5、6、7)各設-個炸藥,放好後當然是要離開橋面。

6 & 7.由於是每一機帶一個炸藥,所以如



看到這樣的敵 人數目,要一口氣「炸 晒兩條橋簡直唔刊能」,幸好在作戰目的 中説過只摧毀其中一條也可,總算是「有D 良的那不如集中火力攻陷位於南方的 橋。另外,上文已説明了本版在任務完成 後,是會放棄機體的,所以最好不要帶太 多好用的武器及機種,如120mm滑鏜砲、 X4+·····等,還有最後一點,就是找3架 機出來特別攜帶TX48高性能炸藥,但最 好不要給X4R。

本版出場的機體反而最好多用105mm 滑鐘砲,120mm的當然也可以用,但是千 萬不要帶得過多,另外機關槍反可以帶多 些也沒關係。

支援攻擊方面,特別出場的一隊可負 責空中的支援 (任由他們在上空激戰便 可),餘下的一隊便負責地面支援攻擊。

果可以一起且一次過設置炸藥的話便是最 好。有兩點是要留意的,其一就是裝設炸 彈是需要用20AP/ 10AP的;其二就是一 定要設置好三個炸藥才可炸斷橋的,缺一

8.離開橋面後,便向任何一個方向逃走也 可,大約2至3個TURN後,便會問是否要 炸橋,那當然是要炸橋,橋被炸斷後,便 可按「撤退」跳至下一版(亦可不按,理由 請看註) ,而任務亦算完成。

(註:若是在炸掉橋後全軍被敵人殲滅的 話,全員均可被救出;若是在炸掉橋後立 刻按「撤退的話」,所有人便會變成「行方 不明 | ,但是在下一版一定有某幾個人被 找回。)



MISSION 4 — MARTY MANTY

新增戰力一

人物:フレデリカ・アイクマン、另加遊戲開始時所選出的餘下一角色

武器: M7A加輪砲、M7B名輪砲、M72 GRENADE、SC88 MULTI SENSOR、R320mm ROCKET、 SX2 STAND PORT、35mm通常彈

原作戰方案

10:25 (ANGEL WING): 在領空7-6上空作對空支援(一定要F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分鐘。

10:50 (CANNON BALL) : 在領空6-7上空作對空支援 (一定要F231戰鬥攻擊機) ,滯空時間為60分鐘。

10:50 (CANDY STORE) : 在6-8降下,隨時作對地面砲擊支援。

10:50 (SUNNY SIDE UP) : 在6-8降下, 隨時作對地面砲擊支援。

10:50 (SUGAR CANE) : 在6-8降下, 隨時作對地面砲擊支援

10:50 (SILVER FOX):由北面侵入跳傘,直接與敵人交單 10:55 (GRAY HOUND) :由東北面侵入跳傘,直接與敵人交戰。

11:00 WIETEOR STRIKE) : 在領空8-7上空作對空支援 (一定要F231戰鬥攻擊機) ,滯空時間為60分鐘。 11:00 (BLUE WOLF) :在目標點CHARLEY作高高度跳傘 (一定要用C559運輸機) ,直接與敵人交戰。

11:10 (HORNET STING),布籞在7-8上空作對空支援(一定要F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分鐘。 11:20 (EAGLE CLAW):在第26-6上字符機(一定要F231戰鬥攻擊機)。並且隨時作對地攻擊支援,滯空時間為60分鐘。

11:30 (SNOW STORM) :在預空8-8上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且隨時作蟲地攻擊支援,滯空時間為60分鐘。

11:40(ARROW HEAD):在領室6-8上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且隨時作對地攻擊支援,滯空時間為60分鐘。

11:50(THUNDER CLAP):在镇空8-6上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且隨時作對地攻擊支援,滯空時間為60分鐘

新作戰方案-

(SNOW STORM · THUNDER CLAP · CANNON BALL · THUNDER CLAP · BLUE WOLF及 ARROW HEAD作戰方案不變。

11:15 (SILVER FOX) :由東面侵入跳傘 (用C559運輸機) ;直接與敵人交戰。

11:15 (GRAY HOUND) : 由東面侵入跳傘 (用AC17強襲機) ,直接與敵人交戰

11:10 (CANDY STORE) : 在7-8降下,隨時作對地面砲擊支援 11:10 (SUNNY SIDE UP) : 在7-6降下,隨時作對地面砲擊支援

/11:30 (METEOR STRIKE) :在領空7-8上空作對地支援 (F231戰鬥攻擊機) 。滯空時間為60分 11:30 (HORNET STING) :在領空8-7上空作對地支援 (F231戰鬥攻擊機) ,滯等計劃為60分鐘

11:30 (EAGLE CLAW) :在領空8-7上空作對地支援(F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分鐘









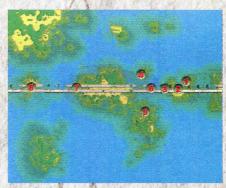












可出擊機數— - 8 (裝甲歩兵) +3 (空中 部隊) +8 (空中支援) +2 (砲擊支援) =21

經過上一版的一役後,自軍雖損失慘重,但 卻在今版補回一些機種及彈藥、總算是有些交代。

機種方面,本版最重要的是X4R,所以X4R 可以出2架,另外他們手上最好是持有手提式 MULTISENSOR,令素敵範圍增加少許。至於其 他機方面,由於今版已獲得了補針,所以亦適宜 用較重的武裝(即兩盾及雙手均持有武器),

120mm、105mm、83mm、GRENADE·····等亦 最好拿上戰區過過瘾。另外有一點要留意的,就 是找一位對空能力強的隊員,而她的機上裝上多 校的對空武器(如:DRu35 MLC、DRu30 MLC、 A加輪砲之類),皆因在開始戰鬥後不久,敵人 的攻擊直升機便會出現,而且是兩架一起來,如

果不盡快將他們擊落。敵人的砲擊隊及空中支援

便有可能集中火力向自軍攻擊





出現敵人數目

敵人增援機數 敵人類別 初期機動 X4装甲步兵 X4R裝甲索敵步兵 XII装甲步兵 M43W中型戰車 M3AA對空自走砲 16 M4ML自走導彈發射台 12 HC11攻擊直升機 AK9+戰鬥攻擊機

簡略作戰要點

1.運輸機飛至(1)後開始將隊員放下,在這個島 上有一架敵人的對空戰車 (M3AA對空自走 砲),他的位置是「X:58 Y:28」,可以飛至他的 兩格附近,然後放下一架隊員(X4R以外任何一 架也可) 在同一位置上,令他們進行白兵戰,由

於敵人的對空戰車是絕對鬥不過裝甲步兵的, 所以可說該小島一下子就被自軍佔領了。

2.在放下的同時,最好是將其中一架X4R放到 天橋上,而於X4R後方的3至4格則放置已配備 對空裝備的同伴,因為在不出5 TURN內,敵 人的直升機隊便會來到,這樣做是可以多利用。 臨機射擊來盡快將敵直升機殲滅掉。

3. 兩架直升機擊落後,便將隊伍分成三份,兩 架位於橋的南方向左推進;兩至三架在橋上向 左移動,其中一架一定要X4R; 三架位於橋的 北方向左推進。如看不明的話,可參巧附圖的 位置或放置方法。

4. 另留意位於西北方位的島,島上是有一敵人的 X4R在駐守的,所以應用長距離确火進行攻擊。 5.將島上(4)的敵人殲滅後,位於橋上的X4R宜 暫時落落橋,並將位於西南方的島上的敵人在 首次探索。索到他們後,由於自隊中沒有武器

可攻擊到他們(因距離過遠),所以可利用-下支援攻擊。

6.將島上敵人消滅後,便每次1至2格,並且 以移動後立刻索敵的方式向左方推進,當每

·次看到敵人時,便集中火力將其打掉,特 別是敵人的X4R便更加要盡快打掉,否則會 後患無窮。

7.來到此處時,可索到的敵人便會有很多, 而且敵人的導彈戰車大多暱藏於島上兩條橋 的中間,不容易查覺到,所以可多利用支援 部隊將敵人掃出來。

8.一邊前進,一邊將島上的敵人掃清,最要 留意的是敵人的X4R、X4及XJ1。

9. 最後便是過橋並將島上的4架M3AA對空 戰車消滅,之後從指令表中選「狀況確認(0 AP) 」,當看到如圖中的句字時,再按下「撤 退1,整個任務便算完成,可以過版喇!



機密文件——餘下版面的敵人資料

MISSION 5 STORM OUT MISSION

8

新增戰力——

人物:フェイス・スモーレット

武器:X4RR裝甲索敵步兵、M115 GRENADE、Mk51炸彈、

DM2 DECORY、35mm高速彈

出現敵人數目(總敵數:128)

敵人類別	初期機數	放人增援機數	1361
M58V主力戰車	24	16	A CONTRACTOR
M437 中型戰車	24	16	The fire
M3. 對空自走砲	8	9.43	
M4ML自走導彈發射台	台 8	4	
M21C步兵戰鬥車	8	4	
M2SC装甲偵察車	8. //	4	

MISSION 6 - OCTOPUS

HANDING

新增戰力一

人物:マーク・ピアスン

武器: M63 GRENADE、R25 ROCKET、DRu25AGM

G63F手榴彈、G63S煙帶彈

出現敵人數目 (總敵數:102)

敵人類別	初期機數	敵人增	援機數	11/
X4R裝甲索敵步兵	×	in	3	11
XJ1裝甲步兵	×		8	1
XJ1R裝甲索敵步兵	×	h-	1 2/	
XJ1A裝甲強襲步兵	×		8	100
M43W中型戰車	×		5	
M3AA對空自走砲	×	d)	1 4	14
M21C步兵戰鬥車	×	Band	29	
M2SC裝甲偵察車	X		29	13 180
M150運輸車	6	4	×	
AK9+戰鬥攻擊機	×× I		8	

MISSION 7— JENKA

新增戰力

武器:X4S装甲步兵、P-9RS ASSAULT RIFLE、P-9SL ASSAULT RIFLE、Mk25炸彈、VP1 MULTI SENSOR、 SCR2-PROBE、20mmP9通常彈、Mk6兩用彈頭

出現敵人數目(總敵數:58)

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
TS3裝甲步兵	42	×
M21C步兵戰鬥車	4	×
M150運輸車	8	×
HC11攻擊直升機	2	×
FK17C戰鬥攻擊機	×	2

MANDARIAN CAFE

新增戰力

武器: LC40mm LINEAR CANNON、20mmP9高速彈

40mm高速彈

出現敵人數目 (總敵數:214)

敵人類別	初期機數	敵人增援機數	
X4裝甲步兵	16	16 pm	
X4R裝甲索敵步兵	1 8	12,	8
X4C裝甲強襲步兵	8	8	V-1
TS3裝甲步兵	(X)	io	
TS3C裝甲強襲步兵	/×/	100 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	
XJ1裝甲步兵	X	12	400万
M58V主力戰車	Xi Xi	24	
M43W中型戰車	4	32	
M3AA對空自走和。	2/	4	
M4ML自志導彈發度	村合 4	12	
M21C步兵戰鬥車	4	8	
M2SC裝甲偵察車	2	7 4	
HC1 攻擊直升機	×	8	
AK9+戰鬥攻擊機	×	5	
FK17C戰鬥攻擊機	¢'n.	2	

MISSION 9 WARM HALL

出現敵人數目(總敵數:48)

(本版敵人無增援)

敵人類別	初期機數
	初却機製
XJ1裝甲步兵	3 8
XJ1R裝甲索敵步兵	2
XJ1C裝甲強襲步兵	6
M43W中型戰車	4
M3AA對空自走砲	8
M4ML自走導彈發射	台. 4
M21C步兵戰鬥車	8
M2SC裝甲偵察車	8

MISSION 10 - DEEP SPIRAL

出現敵人數目 (總敵數:120)

(本版敵人無增援)

敵人類別	初期機數	建设工业工业
XJ1裝甲步兵	45	
XJ1R裝甲索敵步兵	15	
XJ1C裝甲強襲步兵	30	
M58V主力戰車	30	

人物介紹

ハーディ・ニューランド 「CV:玉川紗己子」

DoLLS 最高指揮官——初期的作戰立 案就是由她來設定。



マーク・ピアスン「CV:富沢美智恵

所屬及官階:海兵隊/ 少尉		
AP: 28		
攻擊力補正值:6(對地)、5(對空)	• 5	(白兵)
防禦力補正值:5		
技能:×(索敵)、×(工兵) \	〇(通
信)、○(隱蔽)		



POWER LOADER 駕駛員

ヤオ・フェイルン「CV:三石琴乃」

所屬及官階:海軍/中佐

AP: 31

攻擊力補正值:3(對地)、6(對空)、7(白兵) 防禦力補正值:7

技能:○(索敵)、※(工夫)、○(通

信)、× (隱蔽)



タカス・ナミ「CV:白鳥由里」

所屬及官階:陸軍/中佐

AP: 31

攻擊力補正值:5(對地)、7(對空)、4(白兵)

防禦力補正值:6

技能:○(案敵)、×(工兵)、○(通

信)、○(隱蔽)



ミリセント・エヴァンス「CV:桑島法子

所屬及官階:防空軍/准尉

AP: 30

攻擊力補正值:7(對地)、1(對空)、5(白兵)

防禦力補正值:6

技能:○(索敵)、○(工兵)、○(通信)、○



ジュリア・レイバーグ「CV:山本真奈美」

所屬及官階:陸軍/少佐 AP:30

攻擊力補正值:(《劉也) 3(對空)(6(長)

防禦力補正值: 6 技能:○(素敵) · × (工兵) · × (通信) · × (隱蔽)



エイミー・パーシング「CV V水上恭予ド

所屬及官階:陸軍/大佐/

AP: 30

攻擊力補正值:7(對地)、7(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:5

技能:×(索敵)、○(工兵)、×(通信)

○ (隱蔽)



ラッツ・クァンメイ「CV:失計綾」

所屬及官階:海兵隊/中佐

AP: 30

攻擊力補正值:7(對地)、6(對空)、2(白兵)

防禦力補正值:6

技能:×(索敵)、○(工兵)、○(通

信) ~ 〇 (隱蔽)



アヤセ・ミノル「CV: 菊池志

所屬及官階:陸軍/中尉

AP: 28

攻擊力補正值:4(對地)、4(對空)、4(白兵)

防禦力補正值:2

技能:×(索敵) × (工兵)、× (通

信) ~× (隱蔽)



マフィル・ハティ「CV:八木田真樹」

所屬及官階:陸軍/中尉

攻擊力補正值:-1 (對地)、0 (對空)、6 (白兵)

防禦力補正值:6

技能:○(索敵)、○(工兵)、×(通

信)、× (隱蔽)



フレデリカ・アイクマン「CV:藤巻惠理子」

所屬及官階:海兵隊/少尉

AP: 26

攻擊力補正值:4(對地)、6(對空)、2(白兵)

and the same of th

防禦力補正值:7

技能:○ (索敵) 、× (工兵) 、○ (通信) 、×



アリス・メックス「CV:岩男潤子

所屬及官階:防空軍/大尉

AP: 29

攻擊力補正值:7(對地)、6(對空)、7(白兵) 防禦力補正值:5

技能:×(索敵)、×(工兵)、×(通 信)、〇(隱蔽)

フェイス・スモーレット「CV:篠原惠美」

所屬及官階:陸軍/少尉

AP: 29

攻擊力補正值:4(對地)、5(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:4

技能:×(索敵)、○(工兵)、×(通 信)、× (隱蔽)



セルマ・シェーレ「CV:野上ゆかなー

所屬及官階:海軍/大尉

AP: 29

攻擊力補正值:7(對地)、5(對空)、7(白兵)

防禦力補正值:6

技能:×(索敵)、×(工兵)、×(通 信)、〇(隱蔽)



ライザ・モリーナ「CV: 豊嶋真千子」

所屬及官階:海兵隊/中尉

AP: 29

攻擊力補正值:6(對地)、6(對空)、-1(白兵)

防禦力補正值:7

技能:×(索敵)、○(工兵)、○(通

信)、〇(隱蔽)



\ンナ・ウィンクラー「CV:吉田愛理」

所屬及官階:海軍/曹長

AP: 26

攻擊力補正值:3 (對地)、1 (對空)、6 (白兵)

防禦力補正值:3

技能:○(索敵)、×(工兵)、×(通

信)、× (隱蔽)



アニタ・シェフィールト「CV:冬馬由美」

所屬及官階:陸軍/少尉

AP: 29

攻擊力補正值:2(對地)、6(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:3

技能: ※ (索敵) 、○ (工兵) 、× (通信) 、×



所屬及官階:防空軍/中佐

AP: 30

攻擊力補正值:2(對地)、6(對空)、7

防禦力補正值:2

技能:〇(索敵)、×(工兵)、〇(通

信) ·× (隱蔽)



マーガレット・バンコナイダ

「GV:鴻崎ゆり子」。

所屬及官階:陸軍/准尉

AP: 28

攻擊力補正值:6(對地)、5(對室)、1(白兵)

ENTRY

防禦力補正值:2

技能:○(索敵)、○(工兵)、○(通

信)、× (隱蔽)



:岡本麻魚)

所屬及官階:海軍/少佐

AP : 31

攻擊力補正值。6(對地) 7(對空)、6(白兵)

防禦力構正值:7

按能:×(索敵)、×(工兵)、○(通

信) 、× (隱蔽)



エリィ・スノウ「CV:丹下楼

所屬及官階:陸軍/特務軍曹

AP: 27

攻擊力補正值:4(對地)、6(對空)、2(自兵)

防禦力補正值:6

技能:×(索敵)、×(工兵)、×(通

信)、○(隱蔽)



コル「CV:/◆井由香」

所屬及官階:防空軍/中尉

AP: 29

攻擊力補正值:6 (對地)、5 (對空)、7 (白兵)

防禦力補正值:6

技能:× (索敵) × × (工兵) → ○ (通

信)、× (隱蔽)



ミチコ・ネイテル「CV: 豊口めぐみ」

所屬及官階:陸軍/ 特務軍曹

AP: 29

攻擊力補正值:3(對地)、3(對空)、3(白英)

防禦力補正值 6 技能:○(索敵)、×(工兵) ,× (通

信)、× (隱蔽)



リサ・キム「CV:天野由梨」

所屬及官階:海軍/大尉

AP: 28

攻擊力補正值:7(對地)、6(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:5

技能:×(索敵)、×(工兵)、○(通

信)、× (隱蔽)



ロウライ・ミギ「CV:根谷美春

所屬及官階;陸軍/特務軍曹

AP: 30

攻擊力補正值:6(對地)、6(對空)、1(白兵)

防禦力補正值:4

技能:×(索敵) × (工兵)、× (通 信)、※(隱蔽)



ジュリィ レイバーグ「CV:笠原留美」

所屬及官階:防空軍/曹長

AP: 31

攻擊力補正值:6(對地)、0(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:2

技能:×(索敵)、×(工兵)、×(通

信)、× (隱蔽)



メリサ・ラザフォード「CV:池澤春菜」

所屬及官階:防空軍/中尉

AP: 26

攻擊力補正值:1(對地)、5(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:7

技能:×(索敵)、×(工兵)、○(通 信)、× (隱蔽)



POWER DOLLS 兵器圖鑑

柯姆尼軍

POWER LOADER

X4裝甲步兵

防禦力:40(對地)、40(對空)、50(白兵)

索敵能力:4(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:4 機動力: AP110%



防禦力:50(對地)、50(對空)、58(白兵)

索敵能力:4(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:6 機動力: AP120%



X4C装甲強襲步兵

防禦力:50(對地)、55(對空)、72(自兵)

索敵能力:2(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:4(兩肩不能裝備武器)

機動力: AP120%



X4+C裝甲強襲步兵

防禦力:60(對地)、65(對空)、84(自兵)

索敵能力:2(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:6(兩肩不能裝備武器)

機動力: AP120%



48.裝甲室敵步兵 防禦力:30(對地)、25(對室)、40(白兵)

索敵能力:10(距離)、3(貫通力)

後備裝備倉數目:4(左肩不能裝備武器)

機動力: AP130%



X4RR 装甲素敵步

防禦力:30(對地)、30(對空)、32(白兵)

索敵能力:18(距離)、4(貫通力)

後備裝備倉數目:2(兩肩不能裝備武器)

機動力: AP130%



防禦力:70(對地)、70(對空)、96(白兵)

索敵能力:2(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:6

機動力: AP130%



F231 戰鬥攻擊機~

防禦力:70(對地)、70(對空)、60(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:6

機動力: AP120%



AC17強襲機

防禦力:80(對地)、60(對空)、20(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:2

機動力: AP100%



C559運輸機

防禦力:5(對地)、15(對空)、5(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:0 機動力: AP100%



支援武器

VLC2垂直升降飛機

防禦力:18(對地)、22(對空)、12(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:0

機動力: AP100%



M151 自走砲

防禦力: 15 (對地)、30 (對空)、10 (白兵)

索敵能力:5(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:3

機動力: AP100%







柯姆尼軍手持武器

武器名	所用彈藥		量 攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
DSG10SMG DSG11SMG	25mm 普通彈 25mm 普通彈	6 12 7 12		1	2	65% 60%	27 29	50% 45%	20 22
DSG12SMG SSAULT RIFI	25mm 普通彈	8 12	2 D1	1	2	65%	31	50%	24
全部「可以」換彈倉)		77				1000		Well absorbed and the	Mb AL
	所用彈藥 20mm 普通彈	射程 彈量 11 18	攻擊類型 AP1 D0 1	負荷 AP消費 3	對地準確度	對地攻擊力 23	對空準確度 63%	對空攻擊力 25	備註 ×
ARX2	20mm 普通彈	12 18	D0 1	3 2	80% 75%	25 25	60% 57%	27 27	×
	20mm 普通彈 20mm 普通彈	11 18 13 18	D0 1 D0 1	3	90%	27	66%	30	X4S專用
	20mmP9 普通彈 20mmP9 高速彈	14 15 14 15	D0 1 D0 1	3	90%	29 31	66%	34	X4S専用 X4S専用
P-9SL	20mm 普通彈	12 18	D0 1	2	85%	27	63%	30	X4S專用 X4S專用
	20mmP9 普通彈 20mmP9 高速彈	13 15 13 15	D0 1 D0 1	2 2	85% 85%	29 31	63% 63%	34 38	X4S專用
RENADE	榴彈砲 三型		72.W.(N			at a		nd 1/25	1743
全部「可以」換彈倉) 武器名	所用引		射程 彈量	攻擊類型	AP負	荷 AP 消	背費 對地攻	を力 備註	AND THE PARTY OF T
M51 GRENADE	G50F	手榴彈	7 6	R1 R1	1	3 3	40	×	
M51 GRENADE M61 GRENADE	G50F	煙幕彈 手榴彈	7 6 7 6	R1	1	3	50	×	
M61 GRENADE M62 GRENADE		煙幕彈 手榴彈	7 6 8 5	R1 R1	1 1	3 4	10 60	×	
M62 GRENADE	G62S	煙幕彈	8 5	R1	1	4 2	70	×	機不能裝備
M63 GRENADE M63 GRENADE		手榴彈 煙幕彈	9 7 9 7	R1 R1	1	2	0		機不能裝備
ATLING GUN		COD	de man	Mark Street	NY		MAN AND A	MOLIN	000
全部「可以」換彈倉) 武器名	所用彈藥 射和	呈 彈量	攻擊類型 AF	·負荷 AP消	費 對地準	確度 對地攻!	擊力 對空準確度	對空攻擊力	備註
M6A GATLING 確	包 30mm 普通彈 7	8	D1 2	3	70% 70%	30	80% 80%	30 33	× 索敵機不能
M7A GATLING 砘 M7A GATLING 砘		8	D1 2 D1 2	3	70%	35	80%	35	索敵機不能
ULTISENSO	R — 手提索敵系統	WATOR	7/1/4	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	and a state of the	1/25	THE RESERVE	31° //	## hi-
武器名 SC55 MULTISEN	ISOR	Married 1973	所用彈藥 RNLD SYSTE		攻擊類型 S0	AP負荷	索敵距離 索门		備註 X4S不能裝備
SC55MkII MULTI	ISENSOR		RNLD SYSTE	EM 552	S0 S0	1 2	2 2 3		X4S不能裝備 X4S不能裝備
SC88 MULTISEN	BRESTRI WE ALK I LA POSTA	JANE	6 5 5 5 5 5 5 5 5 5	The Said	W II	74 1 1 3 3		10000000	A 10 T HB ACIM
	Contract of the Contract of th		以田以		/置		是		
	A CONTRACTOR	رویل.	XM XI			THE F			
ATLING GUI	SERVICE AND REPORT OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PARTY.			With		MY	C. Jan		7.00
全部「可以」換彈倉) 武器名	所用彈藥	射程	彈量 攻擊类	便型 AP負荷	AP消費	Well talk after role edge	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	AND STREET OF STREET	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE
M6B GATLING 研	包 30mm 普通彈			and the second second second		對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
M7B GATLING M		8	8 D1 8	2 2	3 3	對地準維度 73% 73%	對地攻擊力 35 38	對空準確度 85% 85%	對空攻擊 35 38
	包 30mm 普通彈				3	73%	35	85%	35
M7B GATLING 析 OCKET ————	包 30mm 普通彈包 30mm 高速彈 火箭砲	10	8 D1	2	3	73% 73%	35 38	85% 85%	35 38
M7B GATLING M OCKET ————————————————————————————————————	包 30mm 普通彈包 30mm 高速彈 火箭砲	10	8 D1 8 D1	2 2	3	73% 73%	35 38	85% 85%	35 38 40
M7B GATLING 研OCKET 全部「可以」換彈倉」 武器名 R20 ROCKET	包 30mm 普通彈 包 30mm 高速彈 火箭砲) 所用彈藥 2in ROCKET	10 10 10 彈	8 D1 8 D1 射程 引 14 10	2 2 2 2 排量 攻 0 R	3 3 3 3 (擊類型	73% 73% 73% 73% AP負荷 3	35 38 40 AP消費 3	85% 85% 85% 数地攻 :	35 38 40
M7B GATLING 研 OCKET 全部「可以」換彈倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET	包 30mm 普通興包 30mm 高速彈 火箭砲) 所用彈藥 2in ROCKET 2.5in ROCKE	10 10 10 彈	8 D1 8 D1	2 2 2 2 担量 攻 0 R	3 3 3 3 (擊類型	73% 73% 73% 73% AP負荷	35 38 40 AP消費	85% 85% 85% 数地攻	35 38 40
M7B GATLING 新 OCKET 全部「可以」換彈倉」 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換彈倉	他 30mm 普通彈 包 30mm 高速彈 火箭砲) 所用彈藥 2in ROCKET 2.5in ROCKE	10 10 彈 丁 彈	8 D1 8 D1 射程 明 14 14 8	2 2 2 2 0 R R	3 3 3 3 (摩類型 1 2	73% 73% 73% 73% AP負荷 3	35 38 40 AP消費 3 3	85% 85% 85% 對地攻! 30 40	35 38 40 擊力
M7B GATLING 所OCKET 全部「可以」換聯倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換聯倉 武器名	 包 30mm 普通彈 20mm 高速彈 火箭砲) 所用彈藥 2in ROCKET 2.5in ROCKE 滑鐘砲) 所用彈藥 	10 10 彈 T 彈 射程	8 D1 8 D1 射程 勇程 14 1: 14 8	2 2 2 2 0 R R AP負荷	3 3 3 3 (摩類型 1 2	73% 73% 73% 73% AP負荷 3	35 38 40 AP消費 3	85% 85% 85% 数地攻 :	35 38 40
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換釋倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換滯倉 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN	他 30mm 普通彈 也 30mm 高速彈 火箭砲) 所用彈藥 2in ROCKET 2.5in ROCKE 滑鐘砲) 所用彈藥 NON 105mm 榴散彈	10 10 彈 T 彈 射程 12 12	8 D1 8 D1 射程 勇士 14 10 14 8 彈量 攻擊 11 D0 11 D0	2 2 2 2 0 R R AP負荷 3 3	3 3 3 1 1 2 AP消費 2	73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90%	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65	85% 85% 85% 85% 對地攻: 30 40 對空準確度 ×	35 38 40 擊力 對空攻擊 ×
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換彈倉。 武器名 R25 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換彈倉 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN	他 30mm 普通彈他 30mm 高速彈 火箭砲 50mm 高速彈 2in ROCKET 2.5in ROCKET 2.5in ROCKET 10.5im MR	10 10 T 彈 射程 12	8 D1 8 D1 9 D1 9 D0 9 D0	2 2 2 0 R R R M M M M M M M M M M M M M M M M M	3 3 3 3 1 1 1 2 2 AP消費 2 2 2 3	73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 90% 90% 90% 87%	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0	85% 85% 85% 對地攻: 30 40 對空準確度 × ×	35 38 40 擊力 對空攻擊 × × ×
M7B GATLING 所 OCKET	他 30mm 普通興 他 30mm 高速彈 火箭砲	10 10 10 對程 12 12 12 12 14	8 D1 8 D1 射程 勇士 14 10 14 8 7 11 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0	2 2 2 0 R R 3 3 3 3 3 3	3 3 3 1 1 2 AP消費 2 2 2 2 3 3	73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 3 90% 90% 90% 87%	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70	85% 85% 85% 85% 30 40 對空準確度 × × ×	35 38 40 擊力 對空攻擊 × × × ×
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換稱倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換稱倉 統器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm WB和 MC120mm WB和	10 30mm 普通彈 10 30mm 高速彈 11 12 15 16 16 12 15 16 16 16 13 16 16 16 16 14 16 16 16 15 16 16 16 16 16 16 16 17 16 16 18 16 16 19 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 16 10 16 1	10 10 10 第 T 弾 射程 12 12 12 14 14 14 14	8 D1 8 D1 射程 勇士 14 11 14 8 2 文學表 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0	2 2 2 0 R R M M M M M M M M M M M M M M M M M M	3 3 3 3 1 1 2 2 AP消費 2 2 2 2 2 3 3 3 4	73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 \$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$90% 90% 90% 87% 87% 87% 87%	35 38 40 AP消費 3 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0	85% 85% 85% 85% 對地攻: 30 40 對空準確度 × × × × × × × 30%	35 38 40 擊力 擊力 ——對空攻擊; × × × × × × × × ×
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換理會: 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換理會: 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN	他 30mm 普通興他 30mm 高速彈 火箭砲) 所用彈藥 2in ROCKET 2.5in ROCKE 滑錠砲)) 所用彈薬 NON 105mm 権敗彈 NON 105mm 権事弾 NON 120mm 権務彈 NON 120mm 権事弾 NON 120mm 権事弾 NON 120mm 権権弾 NON 120mm 権権弾 NON 120mm 権権弾 NON 120mm 権権弾	型 対程 12 12 12 14 14 14 12 12	8 D1 8 D1 8 D1 14 11 14 8 3 3 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0	2 2 2 0 R R M M M M M M M M M M M M M M M M M M	3 3 3 1 1 2 AP消費 2 2 2 2 2 3 3 3	73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 90% 87% 87% 87%	35 38 40 AP消費 3 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70	85% 85% 85% 85% 對地攻: 30 40 對空準確度 × × ×	35 38 40 擊力 擊力 對空攻擊 × × × × × × 15 0
M7B GATLING 所 OCKET	包 30mm 普通彈 20 30mm 高速彈 火箭砲	10 10 10 第 T 弾 射程 12 12 12 14 14 14 14	8 D1 8 D1 射程 勇士 14 11 14 8 7 11 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0	2 2 2 0 R R AP負荷 3 3 3 3 3 3 4 4	3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4	73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 3 3 90% 90% 90% 87% 87% 87% 82%	35 38 40 AP消費 3 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0	85% 85% 85% 85% 對地攻: 30 40 對空準確度 × × × × × × 30% 30%	35 38 40 擊力 對空攻擊 × × × × × × 15 0
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換薄倉、 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換薄倉、 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN MC12	1	10 10 10 第 7 弾 射程 12 12 12 14 14 14 14 12 12	8 D1 射程 勇士 身種 勇士 14 1: 14 8 7 中央 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0	2 2 2 2 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4	3 3 3 1 1 2 2 AP消費 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4	73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 87% 82% 82% 82%	35 38 40 AP消費 3 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0	85% 85% 85% 對地攻 : 30 40 對空準確度 × × × × × × 30% 30% 30%	35 38 40 擊力 擊力 對空攻擊 × × × × × × 15 0
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換解倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換解倉 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm Exhe MC120mm CANN MC120mm MC120mm CANN MC120mm MC120mm CANN MC120mm MC120mm CANN MC120mm MC12	1	10 10 10 7弾 T 弾 サ程 12 12 12 14 14 14 11 12 12 12 12	8 D1 射程 勇士 14 11 14 8 2 文學表 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 15 D1	2 2 2 0 R R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3	3 3 3 3 1 1 2 1 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3	73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 82% 82% 92%	35 38 40 AP消費 3 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0	85% 85% 85% 對地攻 : 30 40 對空準確度 × × × × × × 30% 30% 30%	35 38 40 響力 對空攻擊。 × × × × × × 15 0 30
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換開倉。 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換開倉。 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm MC120	10	明報 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 14 14 14 14 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 15 D1 2 AP 6 4 M0 4	2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 7 4 4 2	3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 3	73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 87% 82% 82% 82% 92%	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 40 80 0 80	85% 85% 85% 85% 30 40 \$\frac{\pmu}{2}\$\$\frac{\pmu}{2}\$\frac{\pmu}	35 38 40 擊力 對空攻擊 × × × × 15 0 0 30
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換解倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換解倉 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm EANN MC120mm EANN MC120mm EANN MC120mm EANN MC138mm 連射硫 MC48mm 連射硫 MC48mm 連射硫 MC48mm MC38mm 連射硫 MC40mm LINEAR GAN IISSILE 全部「可以」接近 武器名 DRu15ATM DRu20ATM	10	10 10 10 7弾 T 弾 12 12 12 14 14 14 12 12 12 12 12 12 12 12 14 14 14 15 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 14 11 14 8 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 15 D1	2 2 2 0 R R M M M M M M M M M M M M M M M M M M	3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3	73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 87% 82% 82% 82% 92%	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 0 80 V V V V V V V V V V V V V	85% 85% 85% 85% 對地攻 : 30 40 對空準確度 × × × × × × × × × × × × ×	35 38 40 擊力 對空攻擊 × × × × × 30 6 6 6 6 7 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換開倉」 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換開倉」 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN MC12	10	10 10 10 10 10 10 10 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 15 D1 9 D1 9 D1 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0	2 2 2 2 0 R R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 2 2 2 3 4	3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3 99% 99%	73% 73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 90% 87% 87% 87% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 85 85	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 40 80 0 80 0 80 × × × × × × × × × × × × ×	85% 85% 85% 85% 30 40 数空準確度 × × × × × 30% 30% 60% \$	35 38 40 撃力 對空攻撃 × × × × 15 0 0 30 備註 × × × 来
M7B GATLING 新 OCKET 全部「可以」換單倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換彈倉 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm MC120mm CANN MC120mm MC120mm CANN MC120mm M	他 30mm 普通彈 他 30mm 高速彈 火箭砲 所用彈藥 2in ROCKET 2.5in ROCKET 2.	### 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8	2 2 2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 3 4 4 4 5	3 3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 87% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 80 92%	35 38 40 AP消費 3 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 0 80 0 80 0 80 80 80 80 80 80	85% 85% 85% 85% 對地攻 : 30 40 對空準確度 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	35 38 40 撃力 對空攻撃 × × × × × × × × × × × × ×
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換測倉」 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換測倉」 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN MC120m	10	10 10 10 10 10 10 10 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 14 11 14 8 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 15 D1 2 P Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q	2 2 2 2 0 R R R AP負荷 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 2 2 2 2 3 4 4 4 4 5 5 5 5 5 5	3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3 99% 99% 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 \$ \$\frac{\pmu}{\pmu}\pmu^{\pmu}\pmu^{\pmu}\pmu 87% 87% 87% 82% 82% 82% 92% \$\frac{\pmu}{\pmu}\pmu \pmu\pmu \pmu \pmu \pmu \pmu \pmu \	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 0 80 0 80 80	85% 85% 85% 85% 30 40 對空準確度 × × × × × 30% 30% 60%	35 38 40 擊力 對空攻擊 × × × × × × × × × × × × ×
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換測倉」 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換測倉」 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm EN MC130mm EN MC38mm 連射確 MC38mm 連射確 MC38mm 連射確 MC38mm 連射確 MC38mm 連射確 MC38mm 連射確 MC40mm LINEAR CA IISSILE 全部「可以」接近直 武器名 DRu15ATM DRu25ATM DRu25ATM DRu25ATM DRu25ATM DRu35MLC DRu35MLC DRu35MLC DRu35MLC	1	10 10 10 10 10 10 10 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8	2 2 2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 3 4 4 4 5	3 3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 87% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 80 92%	35 38 40 AP消費 3 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 0 80 0 80 0 80 80 80 80 80 80	85% 85% 85% 85% 30 40 数空準確度 × × × × 30% 30% 60% \$	35 38 40 撃力 對空攻撃 × × × × × × × × × × × × ×
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換兩倉」 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換兩倉」 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm ANN MC12	10	10 10 10 10 10 10 10 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 14 11 14 8 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 15 D1 2 P Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q	2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 2 2 2 2 3 4 4 4 5 5 5 5 5	3 3 3 1 1 2 1 2 2 2 2 2 2 3 3 4 4 4 3 3 99% 99% 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 82% 82% 92% 對地攻擊力 78 78 78 78 78 78 78 98 0 90	35 38 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 0 80 0 80 80	85% 85% 85% 85% 30 40 \$	35 38 40 擊力 對空攻擊 × × × × × 15 0 0 30 備註 × × 索敵機不能裝奏索敵機不能裝奏索敵機不能裝
M7B GATLING 所 OCKET 全部「可以」換爾倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換爾倉 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm CANN MC120mm LINEAR MC38mm 速射硬 MC38mm 上射程 MC40mm LINEAR CANN MC100mm LINEAR CANN MC40mm LINEAR CANN DRu25ATM DRu25ATM DRu30MI.C DRu35MI.C DRu35MI.C DRu35MI.C DRu35MI.C CRENADE 武器名 M71 GRENADE	10	### 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8	2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 2 2 2 2 3 4 4 4 5 5 5 5 5	3 3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 4 3 99% 99% 99% 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 87% 87% 82% 82% 82% 82% 82% 92% 對地攻擊力 78 78 78 35 85 0 98 0 90 4P負荷 5	35 38 40 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	85% 85% 85% 85% 85% 85% 85% 85% 對地攻! 30 40 對空準確度 × × × × × × × × × × × × × × × × × × 30% 30% 30% 60% 對空攻擊力 × ×	35 38 40 對空攻撃 × × × × × 15 0 0 30 備註 × × 索敵機不能装 索敵機不能装 索敵機不能 装
M7B GATLING 新 OCKET 全部「可以」換環倉 正器名 R20 ROCKET R25 ROCKET R25 ROCKET R25 ROCKET R26 ROCKET R27 ROCKET R27 ROCKET R27 ROCKET R27 ROCKET R28 ROCKET R29 ROCKET R29 ROCKET R29 ROCKET R29 ROCKET R20 ROCKE	10	### 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 15 D1 2 V撃類型 AP負利 MO 4 MO 7 MO 4 MO 7 MO 7 MO 7	2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 2 2 2 2 3 4 4 4 5 5 5 5 5	3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3 3 99% 99% 99% 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 82% 82% 82% 82% 82% 92% 對地攻擊力 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78	35 38 40 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	85% 85% 85% 85% 30 40 \$	35 38 40 對空攻擊 × × × × × × × × × × × × ×
全部「可以」接近 武器名 DRu15ATM DRu25ATM DRu25ATM DRu30MLC DRu30MLC DRu35MLC DRu35MLC BRu35MLC BRu35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC BRU35MLC	1	10 10 10 7	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8	2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 2 2 2 2 3 4 4 4 5 5 5 5 5	3 3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3 3 99% 99% 99% 99% 99% 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 90% 87% 87% 82% 82% 82% 82% 82% 82% 80 92% 對地攻擊力 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78	35 38 40 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	85% 85% 85% 85% 30 40 40 数字準確度 × × × × × 30% 30% 60% 50 60 0 90 75	35 38 40 對空攻擊/ × × × × × × × × × × × × ×
M7B GATLING 新 OCKET 全部 「可以」換鄰倉 武器名 R20 ROCKET R25 ROCKET R25 ROCKET ANNON 全部「可以」換鄰倉 武器名 MC105mm CANN MC105mm CANN MC105mm CANN MC120mm LINEAR CAN MC38mm 建射硒 MC48mm 建射硒 MC48mm 建射硒 MC48mm 上NEAR CA IISSILE 全部「可以」接近 武器名 DRu15ATM DRu20ATM DRu20ATM DRu20ATM DRu20ATM DRu30MLC DRu35MLC DRu35MLC DRu35MLC URu35MLC URu	10 30mm 普通彈 10 30mm 高速彈 10 10 10 10 10 10 10	### 10	8 D1 8 D1 8 D1 8 D1 9 D1 11 D0 11 D0 11 D0 9 D0 9 D0 9 D0 8 D0 8 D0 8 D0 8 D0 15 D1 2 V撃類型 AP負利 MO 4 MO 7 MO 4 MO 7 MO 7 MO 7	2 2 2 0 R R 0 R R 3 3 3 3 3 4 4 4 4 3 2 2 2 2 3 4 4 4 5 5 5 5 5	3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 3 3 99% 99% 99% 99% 99% 99% 99%	73% 73% 73% 73% 73% AP負荷 3 3 3 對地準確度 90% 90% 87% 87% 87% 82% 82% 82% 82% 82% 80 92% 對地攻擊力 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78	35 38 40 40 AP消費 3 3 3 對地攻擊力 55 65 0 60 70 0 40 80 0 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	85% 85% 85% 85% 85% 85% 85% 85% 85% 對地攻! 30 40 對空準確度 × × × × × × × × × × × ×	35 38 40 ■ 数空攻撃 × × × × × × × × × × × × ×

武器名 VP1 MULTISENSOR	所用彈藥 YMH UN	IT 1/ VA	攻擊为 S0	頁型	AP負荷 2	索敵距離 16	索敵貫通		注 S 専用	
別備用裝備		17/7/10	(6/2/3/18)	4.71			25 (27 1)	AT	24/11	(ZALEIT)
武器名 DD1手榴彈	彈量 AP負荷 2 1			對空攻擊力 ×	索敵距離 ×	索敵貫通力	加 構註 ×			
DD2手榴彈 DS1煙幕彈	2 1			×	×	×	×			
S2煙幕彈	3 1	2	X	×	×	×	×			
CR1 PROBE CR2 PROBE	2 1			×	6 8	3	短時間索	敵用(プロー	-ブ)	
IT32 MULTISENSOR	3 1	1	×	×	8	4	短時間索	敵用		
C33 MULTISENSOR X1 STAND PORT	3 1 2 1			×	14 ×	2 ×	短時間索		(スタンポッド	1
X2 STAND PORT	4 1	1	×	×	X	×	敵人白兵	戦能力下降		/
M1 DECORY X48 高性能炸藥	3 1			×	×	×		單攻撃(デニ 六格內中招	1イ)	
	Ma		-11	支援	武男	11000				NEW POR
OCKET——火箭砲			-H	人1/X	PT 98					
	彈頭類別 火箭砲	射程 21	彈量 4		攻擊類型	AP負荷	AP消費	1	對地攻擊力	
250mm ROCKET	煙幕彈	21	8		R3 R3	5	6		75 ×	
		36	6 15		R3 R3	5	6		85	
400mm ROCKET	火箭砲	45	8		R3	5	6	Value of	95	
	煙幕彈 對空、空對地、	45	10	W ADM	R3	5	6		×	CONTROL OF
	對空、至對地 。 彈頭類別	COMPAND OF THE PARTY OF THE PAR	單量 攻撃	類型	AP負荷 AP	消費	財地準確度 對地	攻擊力 對	空準確度	計空攻擊力
AM3AAM	Mk9 對空彈頭	43 2	M0	//_	5 6	,	×	65	0/0	55
M7B中距離AAM	Mk9 對空彈頭 Mk7 對空彈頭	49 1 41 1	1010		6 6 5 4		× ×	60° 75°		0
M4G短距離AAM	Mk7 對空彈頭 對地火箭砲	15 2	M0		3 2		×	50'	% 5	0
RCL60mm ROCKET	對地火箭砲	30 2 35 2			4 4 5 4		< 60 < 70	×		×
	Mk5 對戰車彈頭 Mk6 對戰車彈頭	43 2 45 2			4 4 5 4		9% 90	×		×
MB一炸彈	10年7月		MIO	110		the little	9% 98	×	KORTO	×
器名 彈頭類別	射程	彈量	t	攻擊類型	AP負荷		AP消費	對地攻擊	力	
k20 爆彈 200kg 炸彈 k21 爆彈 200kg 炸彈		1		R3 R3	3 3		4	78 75		
NA L POR JET ZUUKO KEJI										
k25 爆彈 250kg 炸彈	1 15	1	Suprime -	R2	5		4	85		
k25 爆彈 250kg 炸彈 k26 爆彈 250kg 炸彈	1 15 1 20	1 1 1		R2 R2 R2	5 5 7		4	88		
k25 爆彈 250kg 炸彈 k26 爆彈 250kg 炸彈	1 15 1 20 1 10	1 1 1 1		R2 R2 R2	5 7 7					
k25 爆彈 250kg 炸彈 k26 爆彈 250kg 炸彈 k50 爆彈 500kg 炸彈	1 15 1 20 1 10	1 1 1		R2 R2 R2	5		4	88 95		
k25 爆彈 250kg 炸彈 k26 爆彈 250kg 炸彈 k50 爆彈 500kg 炸彈	1 15 1 20 1 10 1 12	章的105n	March March 1988	R2 R2 R2	5 7 7 軍武器		4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	88 95 98		
k25 爆彈 250kg 炸彈 k26 爆彈 250kg 炸彈 k50 爆彈 500kg 炸彈 500kg 炸弾 500kg 炸彈	1 15 1 20 1 10 1 12 由於茲亞斯 ⁶ ⁶	村程 彈量	攻擊類型	R2 R2 R2 亞斯)mm 滑	5 7 7 軍武器 鐵砲性能是	十樣,	4	88 95 98 年介紹。	索敵貫通力	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 451 爆彈 500kg 炸彈	1 15 20 1 10 1 12 由於茲亞斯1 m用彈業 9	対程 彈量 18	かれ 及 1 20 攻撃類型 D1	R2 R2 R2 亞斯 加加 滑 AP負荷	5 7 7 軍武器 鐘砲性能 是 AP消費 對地華龍 3 88%	大大樣 ,	4 4 4 4 医此不事 们 對空準確度 對空攻擊 50% 17	88 95 98 介紹 。 か 索敵距離 ×	×	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 450 kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 44 CHAINGUN A3 MACHINE GUN A5 GATLING 砲	1 15 1 20 1 10 1 12 由於茲亞斯 所用彈業	対程 弾量 18 30 8	対れ 及120 攻撃類型 D1 D1	R2 R2 R2 外加加 滑 AP負荷 1 1	5 7 7 建心性能是 鐵心性能是 AP消費 對地準龍 3 88% 2 85% 4 85%	大 使 数地攻撃力 25 5 33	4 4 4 医此不再 们 對空準確度 對空攻擊	88 95 98 98 三介紹。		
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 451 爆彈 500kg 炸彈 451 爆彈 500kg 炸彈 451 爆彈 500kg 炸彈 451 % 500kg 大彈 451 % 500kg 大 $ 451 % 500kg + 5$	1 15 1 20 1 10 1 12 由於茲亞斯 所用彈業 # 20mm 普通彈 9 12.7mm 普通彈 8 20mm 普通彈 8	対程 弾量 18 30 8 8 18	文字類型 DI DI DI DI DO	R2 R2 R2 AP AP負荷 1 1 3	5 7 7 車 武器 錐砲性能 4 4 4 8 5 8 8 8 8 8 8 8 9 9 3 8 8 9 9 8 9 8 9 8 9	大 東 野地攻撃力 25 5 33 23	日 日 上 大 日 大 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	88 95 98 介紹。	× × ×	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg 100kg 100k	15	財程 彈量 18 30 8 8 18 12 0 6	攻撃類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0	R2 R2 R2 R2 MM 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3	5 7 7 建心性能是 维心性能是 AP消費 對地準龍 3 88% 2 85% 4 85% 3 93% 2 82% 4 99%	度 對地攻擊力 25 5 33 23 23 65	日本 日	88 95 98 一介紹 索 斯距離 × × × ×	x x x x x	
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg ۲00kg 100kg 1	1 15 1 20 1 10 1 12 1 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1	神程 弾量 18 30 8 8 18 5 12 0 6 12	政策類型 D1 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0	R2 R2 R2 P.D. 斯 Omm 滑 AP負荷 1 1 1 3 1 1 1 3 4	5 7 7 建砲性能是 聲砲性能長 和消費 對地華龍 3 88% 4 85% 3 93% 2 82% 2 82% 5 99% 5 99%	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80	日上不再件 数空準確度 對空攻撃 50% 17 30% 3 32% 32 22% 16 48% 20 × × ×	88 95 98	× × × × × × × × ×	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 大型 500k	15	財程 彈量 18 30 8 8 18 5 12 0 6 1 12 6 6 1 10	次 120 攻撃類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1	R2 R2 R2 P2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2	5 7 7 建砲性能是 AP消費 對地準離 3 88% 2 85% 4 85% 3 93% 2 82% 4 99% 5 99% 5 99% 5 99%	度 對地攻擊力 25 5 33 23 65 80 45 ×	日此不事件 對空準確度 對空攻撃 50% 17 30% 3 32% 32 32% 16 48% 20 ××××××××××××××××××××××××××××××××××××	88 95 98 98	x x x x x x x x	
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 44 CHAINGUN A3 MACHINE GUN A5 GATLING 砲 MAT ASSAULT RIFLE MA9 SHUMISSILE M40 對地MISSILE M40 對地MISSILE D22 GRENADE D23 GRENADE D23 GRENADE R51 ROCKET	15	財程 彈量 18 30 8 8 9 18 6 12 0 6 - 12 6 6	文字類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1	R2 R2 R2 PDmm 滑 AP負荷 1 1 1 3 1 1 2 2 3	5 7 7 7 建砲性能是 建砲性能是 3 88% 2 85% 4 85% 3 93% 2 82% 4 99% 5 99% 5 99% 3 ×	度 對地攻擊力 25 5 5 33 23 32 65 80 45 ×	日本	88 95 98	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 500kg 炸彈 51 爆彈 500kg 炸彈 500kg 大型 500kg 大	15	押量 押量 押量 18	次 发 120 攻擊類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1 R1 R1	R2 R2 R2 R2 Dmm 滑, AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 3 5 5	5 7 7 7 建和性能是 AP消費 對地準能 3 88% 2 85% 4 85% 3 93% 6 2 82% 4 99% 5 99% 5 99% 6 1 × 1 × 1 × 1 × 2 ×	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90	日此不事件 對空準確度 對空攻撃 50% 17 30% 3 32% 32 32% 16 48% 20 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	88 95 98 98	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg	15	財程 弾量 18 30 8 8 18 18 18 19 10 6 6 12 6 6 10 2 8 10 4 10 2 8 10 4 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	文章類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1 R1 R1 R3 R1 M0 M0	R2 R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 3 1 1 2 2 2 3 5 5 6	5 7 7 7 建砲性能是 對地準確 3 88% 2 85% 4 85% 3 93% 2 82% 4 99% 5 99% 3 × 1 × 1 × 1 × 1 × 2 × 2 × 3 × 5 × 4 × 5	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 32 45 × 28 65 90 ×	日上不事件 対	88 95 98 98	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 大彈 500kg 大 $ 500kg + 100kg $	15	財程 彈量 18 30 3 8 6 18 6 12 0 6 1 12 6 6 6 10 2 8 10 4 4 0 8 0 0 2 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	文章類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 M1 R1 R1 R1 R1 M0 M0 M0	R2 R2 R2 R2 Dmm 滑, AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 3 5 5 5 6 6	5 7 7 7 建和性能是 AP消費 對地準顧 3 88% 2 85% 4 85% 3 93% 2 82% 4 99% 5 99% 5 99% 5 99% 1 × 1 × 1 × 2 × 2 × 2 × 3 × 4 × × 5 × 5 × 5 × 5 × 5 × 5 × 5 × 5 × 5 ×	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 ×	日本年 4 4 4 4 数空準確度 對空攻撃 50% 17 30% 3 32% 32 50% 16 48% 20 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	88 95 98 98	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
#25 爆彈 250kg 炸彈 #250kg 炸彈 #250kg 炸彈 #50 爆彈 500kg 炸彈 #51 爆彈 500kg 炸彈 #51 爆彈 500kg 炸彈 #52 #52 #53 #53 #53 #53 #53 #53	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 1	財程 弾量 18 30 8 8 8 18 6 12 6 6 1 10 2 8 10 4 10 4 10 3 10 4 10 4 10 5 10 6 10 7 10 7	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1 R1 R3 R1 M0 M1 M0 M0 M1 M0 M1 M0 M1	R2 R2 R2 Pmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 2 2 2 3 5 5 6 6 5 3 3 5	5 7 7 7 建砲性能是 對地華龍 3 88% 2 85% 4 85% 3 93% 2 82% 4 99% 5 99% 3 × 1	度對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × ×	日上不事件 数字準確度 對空攻撃 50% 17 30% 3 32% 32 32% 16 48% 20 × × × × × × × × × × × × × × ×	88 95 98 98 ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
k25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 大彈 500kg 大 $ 500kg + 100kg $	15	財程 弾量 18 30 30 30 30 30 40 61 12 66 66 10 22 8 10 4 10 4 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	文章類型 D1 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1 R3 R1 M0	R2 R2 R2 R2 Dmm 滑, AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 3 3 5 5 5 6 6 5 3 4 4	5 7 7 7 4	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × ×	日本 日	88 95 98 98	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg	15	財程 弾量 18 30 8 8 8 18 6 12 6 6 1 12 6 6 8 10 2 8 10 4 10 2 8 10 4 10 2 8 10 4 10 2 8 10 4 10 2 8 10 4 10 0 10	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1 R1 R3 R1 M0 M0 M0 R1 M0 M0 R1 M0 M0 R1 M0 M0 R1 M0 R1 M0 R1 M0 R1 M0 R1 M1 M0 R2 R1	R2 R2 R2 Pmm 滑 AP負荷 1 1 3 3 1 1 2 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 7	5 7 7 7 建他性能是 型油費 對地準確 3 88% 4 85% 3 93% 2 82% 2 82% 4 99% 5 99% 3 × 1 × 4 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × × × 80 90	日本	88 95 98 分	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg ۲0kg	15	財程 弾量 18 30 30 30 30 30 30 40 40 40 40 40 40 40 40 40 4	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1 R1 M0 M0 M0 M0 M0 M0 R1 M0 M0 M0 M0 M1 M0 M2 R1 M0 R2 R1 D2	R2 R2 R2 R2 Dmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 3 3 5 5 5 6 6 5 3 3 4 3 7 5 5	5 7 7 7 2	度 對地攻擊力 25 5 33 23 65 80 45 × 28 65 90 × × × × 80 45 90 90 80 90 90	日本 日	88 95 98 98	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 大雪 500kg 5	15	押量 押量 押量 18 30 18 30 18 18 19 19 19 19 19 19	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 4 3 7 5 5	5 7 7 7 7 4	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × × × × × × 80 80 45 × × × × 80 80 × × × × × × × × × × × × ×	日本 日	88 95 98 98 ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	直升機
k25 學彈 250kg 炸彈 k26 學彈 250kg 炸彈 k50 學彈 500kg 炸彈 k51 學彈 500kg 炸彈 k52 學彈 500kg 炸彈 k52 學彈 500kg 炸彈 k54 CHAING CHAI	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 17 1 17 1 17 1 17 1 17 1 17	押量 押量 押量 18 30 8 8 18 18 18 19 19 19	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 7 5 1	5 7 7 7 2	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 32 65 80 45 × 28 65 90 × × ×	日本	88 95 98 7	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 大彈 500kg 大 $ 500kg 500kg 500kg 大 500kg 500kg 500kg 500kg 500kg 500kg 500kg 500kg 500kg $	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 17 1 17 1 17 1 17 1 17 1 17	押量 押量 押量 18 30 8 8 18 18 18 19 19 19	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 4 3 7 5 5	5 7 7 7 7 4 1	度 對地攻擊力 25 5 33 23 65 80 45 × 28 65 90 × × × × × × (65 90 80 90 45 ×	日北不再作 数空準確度 對空攻撃 50% 17 30% 3 82% 32 32% 16 48% 20 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	88 95 98 98 ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	_
k25 學彈 250kg 炸彈 k26 學彈 250kg 炸彈 k50 學彈 500kg 炸彈 k51 學彈 500kg 炸彈 k52 學彈 500kg 炸彈 k52 學彈 MACHINE GUN k53 GATLING 砲 k54 GATLING 砲 k56 GATLING 砲 k56 MACHINE GUN k50 MACHINE	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 17 1 17 1 12 1 12 1 17 1 12 1 12	押報 押報 押報 18 30 18 30 18 30 18 5 12 5 6 10 2 8 10 4 4 10 2 10 1 10 2 10 2 10 1 10 2 10 2 10 1 10 2 10 2 10 2 10 10	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 7 5 1	5 7 7 7 2	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × × × × × 8 90 80 90 45 × X X X X X X X X X X X X	日本	88 95 98 7	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg ۲% 500kg 100kg 1	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 17 1 17 1 12 1 17 1 12 1 17 1 12 1 17 1 12 1 12	押報 押報 押報 18 30 8 8 18 18 18 19 19 19	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 7 5 1	5 7 7 7 4 1	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 80 45 × 28 65 80 45 × X X X X X X X X X X X X	日本	88 95 98 // / / / / / / / / / / / / / / / / / /	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	_
#25 爆彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 大彈 500k	15	押報 押報 押報 18 30 8 8 18 18 18 19 19 19	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 7 5 1	5 7 7 7 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 4 4 4 5 4 4 5 4 99% 5 99% 6 4 99% 6 5 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 4 99% 6 6 4 99% 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	度 對地攻撃力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 × × × × × × 86 90 90 45 × × × × 1 別 装甲步	日本	88 95 98 か 索敵距離 × × × × × × × × × × × × ×	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
#25 學彈 250kg 炸彈 #250kg 炸彈 #250kg 炸彈 #250kg 炸彈 #50 爆彈 500kg 炸彈 #51 爆彈 500kg 炸彈 #51 爆彈 500kg 炸彈 #51 爆彈 500kg 炸彈 #51 爆彈 500kg 炸彈 #52 爆彈 500kg 炸彈 #53 WACHINE GUN #53 MACHINE GUN #54 WAT ASSAULT RIFLE #55 MACHINE GUN #56 WACHINE GUN #57 WALLT RIFLE #58 MACHINE GUN #59 WALLT RIFLE #59 WACHINE GUN #50 WALLT RIFLE #50 #50 WALLT	1 15 1 20 1 10 1 10 1 12 1 12 1 17 1 17 1 12 1 17 1 17 1 12 1 17 1 12 1 12	押報 押報 押報 18 30 8 8 18 18 18 19 19 19	文章類型 D1 D1 D1 D1 D1 M0 M0 R1	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 5 1	5 7 7 建 他性能是 對地準崩 3 88% 4 85% 3 93% 4 99% 5 99% 5 99% 5 99% 1 × 1 × 1 × 1 × 1 × 1 × 1 × 1 × 1 × 1 ×	度 對地攻撃力 25 5 33 23 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × × ※ ※ 65 90 45 ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※	日本	88 95 98 98 ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
#25 學彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 大彈 500k	15	財程 弾量 18 30 8 8 18 12 0 6 12 0 6 12 8 10 2 8 10 2 8 10 10 2 8 10 10 2 1 10 1 1 10 1 2 10 1 1 10 1 2 10 1 1 10 1 1 10 1 2 10 1 2 10 1 1 10 1 1 10 1 1 10 1 1 10 1 1 10 1 1 10 1 1 10 1 1 10 1 1 10 1 1 1 1	大 火 120 攻撃類型 D1 D1 D0 D1 D0 M0 M0 M1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R	R2 R2 R2 R2 Mm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 5 1	5 7 7 7 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 4 4 4 5 4 4 5 4 99% 5 99% 6 4 99% 6 5 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 99% 6 4 4 99% 6 6 4 99% 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	度 對地攻擊力 25 5 33 23 65 80 45 × 28 65 90 × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	日本	88 95 98 か 索敵距離 × × × × × × × × × × × × ×	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
R25	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 17 1 17 1 12 1 17 1 17 1 17	押程 弾量 18 30 18 30 18 30 18 30 12 00 6 12 00 6 10 2 8 10 4 10 10 10 10 10 10	大 火 120 攻撃類型 D1 D1 D0 D1 D0 M0 M0 M1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R	R2 R2 R2 R2 Mm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 5 1	5 7 7 7 8 10 性能見 10 性能 10 性能見 10 性能	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × × × ×	日此不事件 数字準確度 對空攻撃 数字攻撃 数字 数字 数字 数字 数字 数字 数字 数	88 95 98 98 A	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	 0 0
K25	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 17	押報 押報 押報 18 30 18 30 18 12 10 6 10 2 8 10 4 10 8 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 10	大 火 120 攻撃類型 D1 D1 D0 D1 D0 M0 M0 M1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R	R2 R2 R2 R2 Mm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 5 1	5 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 80 45 × × × ×	日 此不事件	88 95 98 A	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	 0 0 0
#25 學彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 250kg 炸彈 500kg 炸彈 600kg 大震 600kg 100kg 1	1 15 1 20 1 10 1 12 1 12 1 17	押報 押報 押報 18 30 18 30 18 12 10 6 10 2 8 10 4 10 8 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 2 10 1 10 10	大 火 120 攻撃類型 D1 D1 D0 D1 D0 M0 M0 M1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R	R2 R2 R2 R2 Mm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 3 3 7 5 1	5 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	度 對地攻撃力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × × × × ※ 65 90 90 45 × ※ 1別 数甲 3 1 ② 1 ③ 1 ③ 1 ③ 1 ③ 1 ③	日本	88 95 98 か 索敵距離 × × × × × × × × × × × × ×	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	 0 0 0 0
K25	15	押程 弾量 18 30 18 30 18 18 12 0 6 12 10 2 8 10 2 8 10 2 10 1 10 1 10 1 10 1 1	大 火 120 攻撃類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1 R1 R3 R1 M0 M0 M0 M0 M1 M1 M2 R1 M2 R1 M2 R1 M2 R1 M3 R1 M4 M5 M6 M7 M7 M8 M8 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 7 5 1	5 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	度 對地攻擊力 25 5 33 23 32 65 80 45 × 28 65 90 × × × × × × × ×	日 此不事件	88 95 98 A	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
#25 爆彈 250kg 炸頭 250kg 炸頭 250kg 炸頭 250kg 炸頭 500kg 炸頭 600kg 下面 600k	15	押程 弾量 18 30 18 30 18 18 12 0 6 12 10 2 8 10 2 8 10 2 10 1 10 1 10 1 10 1 1	大 火 120 攻撃類型 D1 D1 D1 D0 D1 M0 M0 R1 R1 R1 R3 R1 M0 M0 M0 M0 M1 M1 M2 R1 M2 R1 M2 R1 M2 R1 M3 R1 M4 M5 M6 M7 M7 M8 M8 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9 M9	R2 R2 R2 R2 Mmm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 7 5 1	5 7 7 7	度 對地攻擊力 25 5 33 23 65 80 45 × 28 65 90 × × × × × × × × × × × × × ×	日本	88 95 98 98 ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	 0 0 0 0

